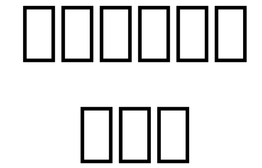
基础模拟测试

总分：

一、 填空题（1空1分）：
1. 第一人称射击类型游戏英文缩写（）, 传统角色扮演类型游戏英文缩写（）
2. 多人联机在线竞技游戏英文缩写（），格斗类型游戏英文缩写（）
3. BUG的重现概率分为（），（）
4. 游戏中DPS术语意思（），玩家与电脑控制的对手之间的战斗英文缩写为（）
5. 软件测试更加注重（），游戏测试更加注重（）
6. 在一个新的版本发布过程中需要经过冒烟测试、（）、（）、（）、预发布测试，而如果是新游戏发布会额外经过（）、（）
7. 在项目组中PM属于（）职位，TeamMamaneger属于（）职位
8. 在测试过程中如果我们发现了BUG，需要及时提交给（）进行处理
9. 需求评审会参加人员分别有（）、（）、（）
10. 专项测试可大致分为（）、（）、（）、（）几种
11. Tcp是（）的缩写，Udp是（）的缩写
12. 在平常工作中我们接触比较多的岗位是（）
13.在测试任务中我们发现消耗品无法使用，是属于（）程度的BUG
14.测试完成自己的模块后和同事商量进行互相交换在测试一次属于（）测试

15.发现BUG后我们首先要（）然后（）
16.策划案和配置表是（）给的，测试包是（）给的
17.如果我们需要修改游戏的活动时间需要用到（）工具
18.提交bug的工具是（）辅助我们测试修改资源的使用的工具是（）
二、 判断题（对的T,错的O）（共10分）得分：
1. 冒烟测试是为了快速确保游戏的基础功能没有问题（）
2. 测试过程中我们只需要用手机就可以了（）
3. 发现一个新的BUG后第一步是告诉开发（）
4. 如果一个新BUG，开发说不是BUG，那我们就可以把BUG单关闭（）
编：刘帅



5. 一个项组小组里面可能有9个人只负责部分游戏模块的测试工作（）
6. 用例评审分为组内评审和组外评审两种（）
7. BUG的优先级分为：高、中、低（）
8. 交叉测试用于我们工作已经做完还有空闲时间的时候测试（）
9. TAPD的需求管理流程为 策划提需求 -转测试人员-测试流程（）
10. 冒烟用例只需要从全量用例库中抽取基本重点不用单独编写（）

三、 选择题（共12分）得分：
1. 下面属于游戏类型简称的是（）
a. FTC b.FTG c.FTE d.FTT

2. 安卓和IOS的测试包简称分别为（）
a. apk apo b.apo dpk
c.apk ipa d.apo ipa

3. 游戏测试中“提审”是指（）
a. 提交运营审核 b.提交国家审核
c.提交APP商店审核 d.提交项目组审核

4. 在预发布测试里面要测试的内容有（）
a. 测试包内容 b.热更补丁 c.外网内容 d.GM指令

5. 在游戏测试中，闭环测试是指（）
a. 封闭测试 b.内部测试 c.安全测试 d.测试流程的开始到结束

6. 我们在安装好测试包后登录游戏需要用到（）
a. GM b.自己的账号 c.公司白名单账号 d.配置表

四：简答题
编：刘帅

1. BUG的生命周期 （4分）得分：

2. 游戏测试的流程/内容（5分）得分：

3. 请至少写出4种测试类型，并解释（6分）得分：

4.如果你提交一个BUG单，开发说不是BUG，你怎么处理？（5分）得分：

5.BUG单要素（5分）得分：

6.写出BUG的严重程度，并举例（5分）得分：

7.用例要素有哪些？以及用例缺失时从哪些方面考虑（5分）得分：

8.针对BUG的风险评估，请评估并举例（3分）得分：

9.怎么搭建测试环境？（5分）得分：

10.常用的测试工具有哪些？（6分）得分：
编：刘帅

11.常用的抓包方式有哪些？（3分）得分：

12. 国庆一个活动，从1号0点到7号24点结束，玩家在每天的上午8点到下午4点可以参与排位赛击杀10个英雄可以获得奖励礼包，任务进度每天0点刷新，获得的礼包通过邮件发放出来，领取后可以随机获得一件物品，写出测试点（10分）得分：

13:计编写排位赛英雄选取过程的流程图（10分）得分：

编：刘帅